Conjuros e invocaciones del *Befur'k Diplem*

Conjuros e invocaciones del *Behur'k Diplem*

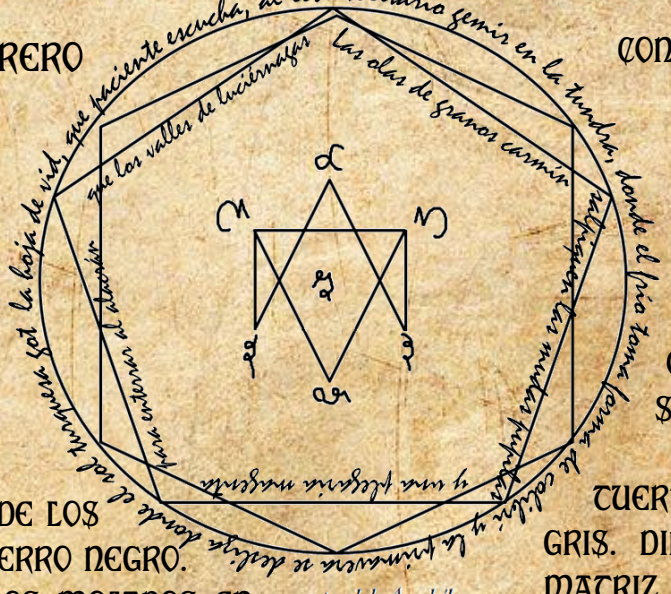
Tragase en las raíces los soles de mercurio, los que rondan las almas. Del camposanto precipita una

declaración, puede ser de amor, a veces de culpa. El perdón con azafrán calza en todos lados.

Virase en proa al punto del mapa donde las estrellas no brillan. Antes de nacer, después de morir. La morsa de cuarzo señala el rumbo.

Invocación al guerrero *Hatti Limaya*

En el tercer martes, de un mes impar, se debe realizar el hechizo. Ayunar los tres días anteriores, lijar el agua de un charco de lluvia y susurrar la oración de los desaparecidos a un perro negro. Después, con los dedos mojados en paciencia y un toque de orégano, dibujar la matriz del *Aroh'b*.

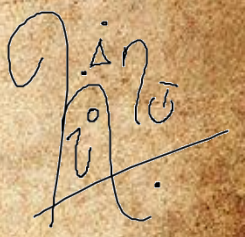


Colocar cuatro velas, que no coincidan con los puntos cardinales, y gritar por dos horas en amarillo. Si se hace de día, llevar un colgante de perlas de río. Si se hace de noche, llevar la marca del *Rumhuk* en el antebrazo izquierdo. Cuando se esté listo para invocar, susurrar el nombre del *Hatti Limaya* en armenio antiguo.

la marca del rumhuk

Solo puede invocarse al guerrero una vez cada dieciocho meses. Jamás hacer el ritual en año bisiesto.

Guía para llegar al oasis de las *Hadueg*



Conseguir una calesa de dos ruedas, purificarla con humo de abedul muerto por un rayo. Abandonar la calesa a la orilla del camino. Subir al barco, con dos marineros tuertos y un gato gris. Dibujar con cal la matriz de *Shiku'mte* y colocar los símbolos de los diez pilares, empezando por el pico más cercano al timón. Cada dos horas ir

llenando el resto de plegarias; dejar para el final las guías. Con sangre fresca, de víbora o jabalí, completar los sellos del centro. Cantar la balada del sol turquesa en cada uno de los diez pilares. Al llegar al último, prender una antorcha en dirección del sur.

Si el gato maúlla dos veces, el barco navegará hacia el oasis de las *hadueg*. Si el gato no maúlla, se debe borrar la matriz de cal y repetirlo todo en nueve días.

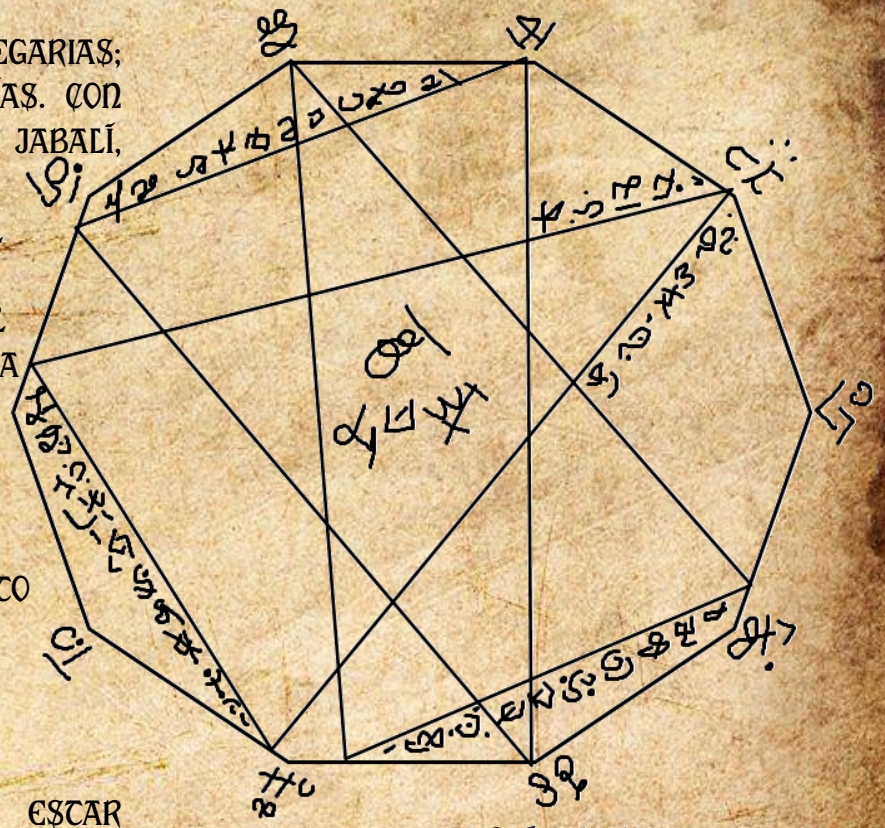
La antorcha siempre debe estar prendida y hacia el sur. Al llegar a las puertas del oasis, si la *hadueg* de otoño silba, la antorcha deberá moverse al norte; si ríe, se debe de arrojar al mar.

No llevar plata en los dedos.

Alas de *Torme'hu Kundoloc*

Para poder completar este conjuro se debe de realizar primero el encantamiento de los *wuneli*.

Por un año: bañarse con lágrimas de venado el último día de cada mes, comer con el sol durante el paso de las mariposas, y bailar en



matriz de Sluku'mte

el hielo ocho veces antes de hacer el conjuro.

Preparar la habitación del oeste, con pétalos naranjas de geranio y cúrcuma. Dibujar la matriz de *escob'yoqa*, posición ascendente. Permitir el reposo por tres días. Antes del amanecer del cuarto día se debe comenzar.

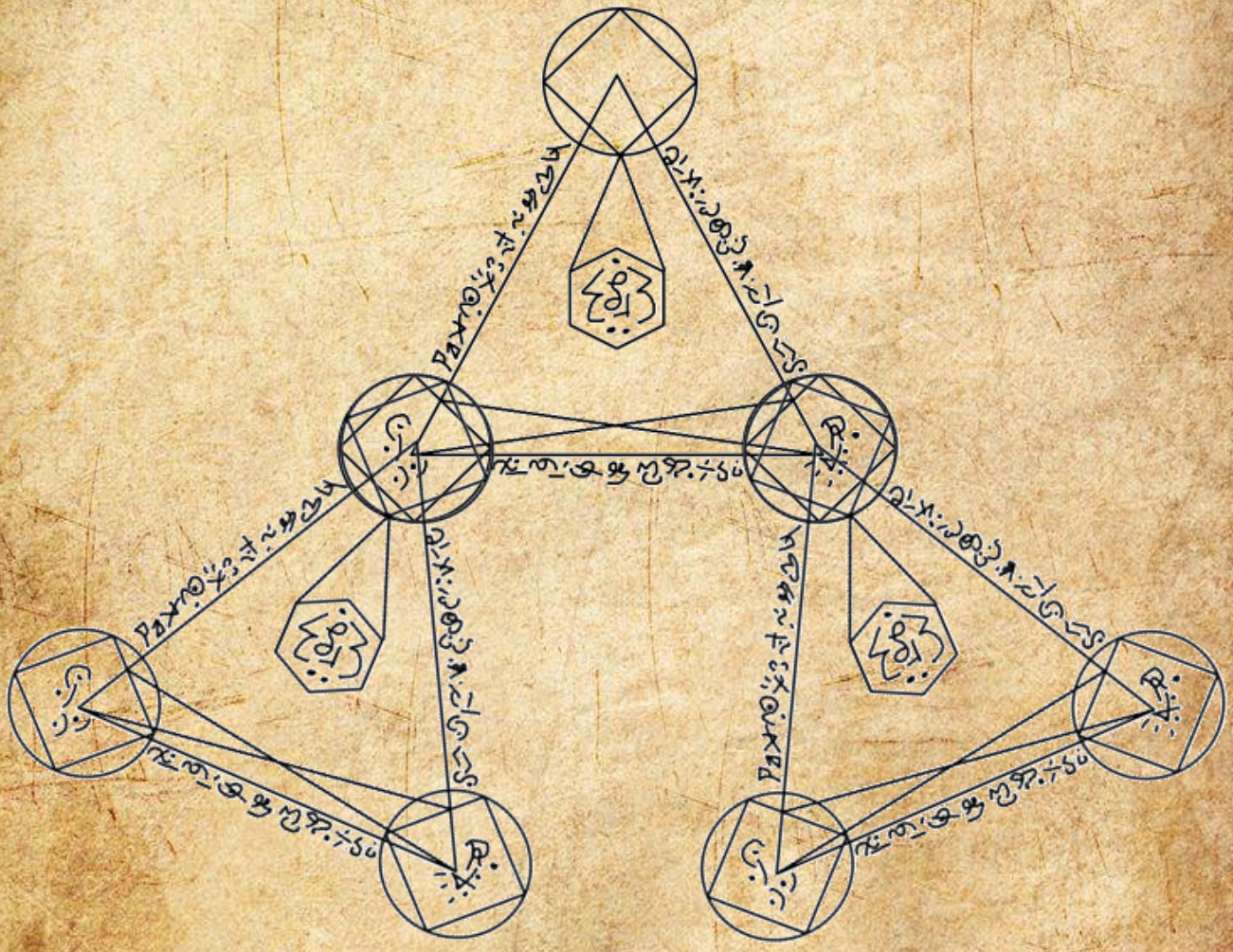
Señalar los puntos cardinales con topacios. Colocar una vela e incienso en la punta de la matriz. Danzar al dragón, pies descalzos y huesos de lechuza amarrados a las muñecas. Girar hasta descubrir el espíritu de la zarigüeya. Detenerse en el vacío, sin tocar los bordes de la matriz, y susurrar el canto de

las vírgenes ahogadas. si se rompen los topacios significa que *corme'hu kundoloc* ha escuchado, y comenzará a desgarrar los límites del *escob'yoqa*. posicionarse en el núcleo de la primera punta. esperar.

si las alas son concedidas, la vela refulgirá en verde. se debe de hincar y pegar la frente al suelo, pues el rostro de *corme'hu kundoloc* ciega a los hombres.

el dolor es indicio que las alas se están cosiendo. se puede gritar. el rito finaliza cuando el coyote aúlla en el este.

si las alas no son concedidas, la vela se apagará. el caballo relinchará en el norte y *corme'hu kundoloc* tomará de las costillas al impuro. al cadáver no se le hace funeral.



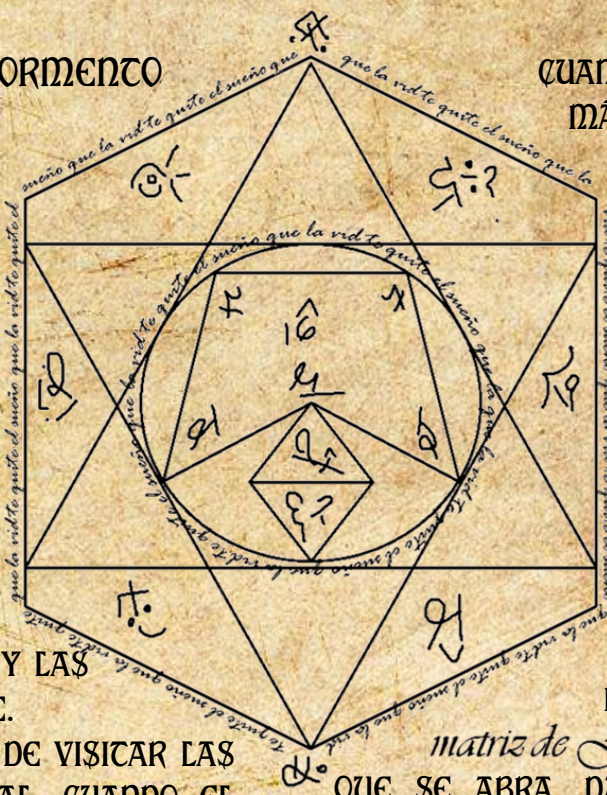
matriz de Escob'yoqa, posición ascendente

Cómo destejer el tormento de *Gorgam Rhefa'l*

La maldición de *Gorgam Rhefa'l* aparece a finales de la primavera, pero se consolida a inicios del otoño. En el verano duerme.

De desearla, solo se ha de seguir el curso de los árboles caídos y las cenizas de un inocente.
Para quitarla, se han de visitar las trece casas de cristal, cuando el zafiro está en la posición menguante. Las trece casas de cristal se invocan en la mente de un tercero (el *vukel*), a la cual el maldecido debe entrar, sin zapatos ni calcetines.

En una habitación blanca, con dos ventanas, se hará recostar al *vukel*. Para que la manifestación de las casas se haga posible, el *vukel* no debe de saber con qué propósito se le ha llamado; como recomendación, se le puede decir que es una fiesta de cumpleaños.
Se trazan las líneas de la matriz de *Feweja*, se enciende una luz que simbolice a los mártires ahorcados y se piensa, sin hablar, la oración complementaria. El *vukel* puede hablar, pero es importante que no silbe. Los goteos en las ventanas es un buen indicio.



matriz de Feweja

Cuando las voces de los mártires emerjan de entre los vidrios, el maldecido deberá jalar el límite para poder entrar a la mente del *vukel*.

La primera casa que aparece, es la casa de Mohnxa, el del puño firme. Se debe tocar la puerta seis veces, y solo hasta que se abra, dar media vuelta e irse por el sendero de los jazmines.

La segunda es la casa de los espíritus ralbanos. A esta casa no hay que acercarse, solo contemplar y decir el nombre de las siete sirenas. Al terminar, seguir por el sendero de los jazmines, hasta que se vuelvan geranios. Donde se bifurque, se tomará el camino iluminado por la estrella de granito. Aparecerá entonces la tercera: la casa de las piedras. A un lado de la puerta principal, hay una ventana con marco morado. Entrar por ahí, asegurándose de que el primer pie que se ponga en el interior sea honesto.

Ir a la cocina y de ahí sacar una cuchara. Se recomienda arrastrar

los pasos lo más posible, pues las piedras desconfían de los ligeros. Guardar la cuchara entre las costillas y dirigirse a las escaleras. Subir, contando los peldaños, y al llegar al diecinueve, bajar hasta que el sótano se abra de las paredes. Al fondo, se encuentra la puerta con las manos amarillas, es el conducto directo a la cuarta casa, la casa de las Zojer. Parar abrir esta puerta se debe recitar una mentira que se pensaba era verdad.

La casa de las Zojer es un laberinto de un solo pasillo. De ahí, tomar el polvo de las paredes, guardarlo en los ojos. Es posible encontrarse a una de las Zojer, es buena fortuna, siempre y cuando no toquen el codo del maldecido.

Para llegar a la quinta casa se necesita aplaudir con las orejas. El techo caerá en humo. Cuando el agua rebasa los tobillos es que se está en el jardín de la casa de las nocturencias. Con la cuchara, recolectar parte del agua,

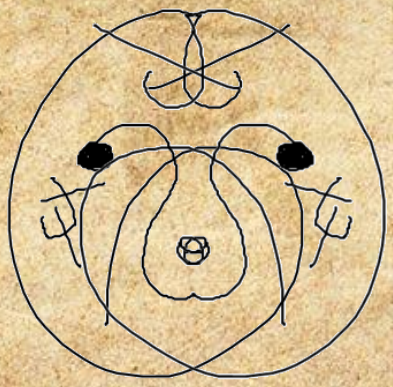
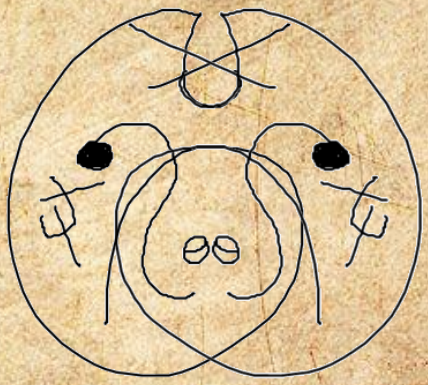
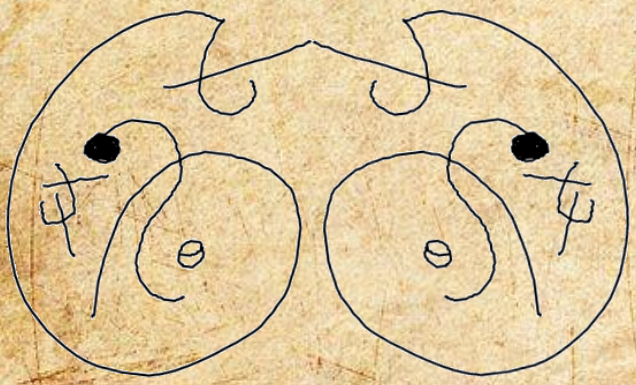
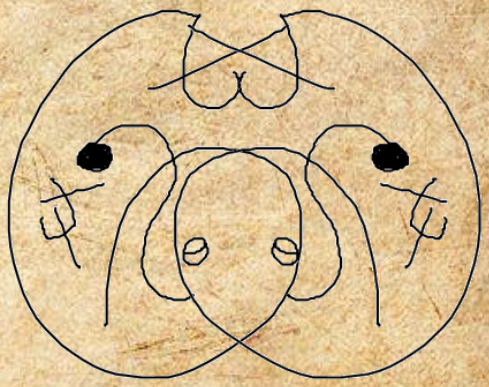
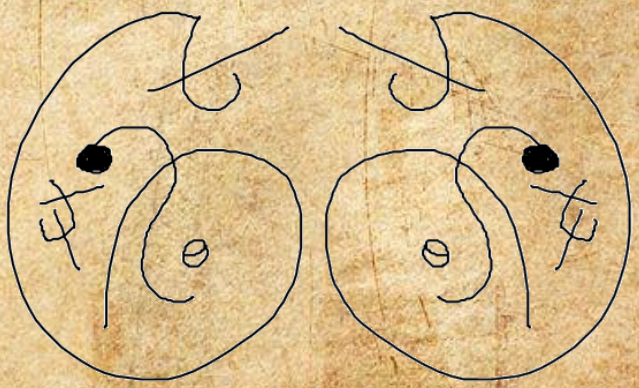
pintarla de añoranza y dibujar, en el cielo, la matriz *Pe'moxqi*. Esto facilitará la visita de las siguientes siete casas. Es normal sentir náuseas y que un calamar nazca de la columna.

La última casa, es la casa de los Yalam'zi. Caminar hasta el pórtico y pedir, amablemente, que se abra la puerta. El lobo olerá la quijada del maldecido y decidirá conceder o no el pase. Si no se es bienvenido, hay que tronar los dedos cuatro veces y susurrar el retorno. Si se acepta, la puerta se abrirá hacia la parte de la casa que esté más hambrienta. Entrar con los ojos cerrados y el polvo de las Zojer en la punta de la lengua.

No confiar en los fantasmas, sólo en el águila. Extender las manos si el águila lo pide, cerrar los puños si los cazadores gritan.

matriz Pe'moxqi

El lobo acompañará al maldecido hasta el filo del acantilado. Esperar a que cante la barracuda para dejarse caer.

Al abrir los ojos se encontrará en la habitación blanca, con el Vukel recostado. La matriz *Feweja* estará completa. Con los regalos del águila, trazar los puntos cardinales.

La maldición de *Gorgam Rhefa'l* queda anulada cuando el escarabajo se convierte en jade.